デュエルサクセション
プラスキット
インストール及び起動

ゲームを始める前に

まず、お手持ちの機械の環境をご確認下さい。

- このソフトは、以下の機械に対応しています。
  ＮＥＣ　ＰＣ－９８０１／ＰＣ－９８２１シリーズ
  ＥＰＳＯＮ　ＰＣ－３８６／４８６／５８６シリーズ
  ＩＢＭ－ＰＣ／ＡＴ100%互換機ＶＧＡ（ＤＯＳ／Ｖ）
- ＣＰＵ：80386以降（推奨i80486/33MHz以上）
- ＲＡＭ：4Mバイト以上
- ＯＳ：MS-DOS ver. 5.0以降またはWINDOWS ver. 3.1/95が必要です。
- アナログディスプレイが必要です。
- ハードディスク（空き容量約10Mバイト）が必要です。
- バスマウスが必要です。
- 倍速以上のＣＤ－ＲＯＭドライブが必要です。

使用するメモリー
メインメモリー　　ＰＣ－９８：480Kバイト以上
　　　　　　　　　ＤＯＳ／Ｖ：490Kバイト以上
ＥＭＳメモリー　　約2Mバイト。
ＥＭＳドライバーが設定されていない場合や、様々なドライバーにより、メインメモリーが足らない時には、設定の変更が必要です。
メモリー不足のエラーが出る時は、後述の御注意をご覧ください。

外付ボードなど特殊な装置が付いている場合は動作を保証できかねます。
外付が障害となる場合には外してお試し下さい。
（例、ＰＣ９８用サウンドブラスターにＦＭ音源チップが載っているような時）

【ＣＤダイレクトオーディオ】

ＢＧＭは『ＭＳＣＤＥＸ』を使用したＣＤダイレクトオーディオです。
ＣＤの音がスピーカーから出るようになっていませんと、ＣＤの音は鳴りません。
(例、ＰＣ－９８ＸＡに８６ボードを外付けしてあると、ＣＤの音が遮断される)
プログラムの自動判別により、環境にあわせてＣＤ音声かＦＭ音源を鳴らします。
［Ｍｗａｖｅ］システム搭載の機種は後述の章をご覧下さい。

ＤＯＳ、ウインドウズ３．１では、ＣＤをドライブに入れなければ、ＦＭ音源でＢＧＭを鳴らします。
ＰＣ－９８は純正のＦＭ（８６ボード）音源をサポートしています。
ＤＯＳ／Ｖは『サウンドブラスターＰＲＯ又は１６』をサポートしています。

ＣＤオーディオでは、ゲームのスタートに少し時間がかかります。

【インストールとゲームスタート】

ウインドウズ９５を使用している場合

【インストール】

このゲームは「ハードディスクドライブ専用」です。
プレイしていただくためには、あらかじめハードディスクにインストールする必要があります。
ハードディスクの空き容量は10Mバイト程度必要です。
また、ＯＳ付属の“HIMEM.SYS”と、ＥＭＳドライバー（EMM386.EXE）が必要です。

※パナソニック製の機種や、他のソフトにより環境が書き換えられてＥＭＳメモリーが確保されていない場合は、後述の章をご覧下さい。
※ハードディスクは、できるだけ内蔵している方をお使い下さい。
※ハードディスクの空き容量が足りない場合、インストーラーが途中で止まる事があります。

※インストール時に［ＤＳ］と言うフォルダを作ります。
あらかじめ同じ名前のフォルダがある場合には上書きしてしまいますので、十分御注意下さい。
フォルダの名前はインストール時に変更することも可能です。

※インストールがうまく行かない時は、ＣＤ－ＲＯＭやドライブの汚れが原因になっている場合が多い様です。汚れに気を付けてから再インストールしてみて下さい。

※必ず、他のアプリケーションを終了させてインストールして下さい！

※ウインドウズ機の中には、独自のコントロール画面［ランチャー］を使用しているものもあります。
ウインドウズでのアイコン起動では操作は同様です。
この説明は、ランチャーを使わない、通常の画面を前提に進めます。

インストールの仕方

マイコンピューターを開きます。
ＣＤ－ＲＯＭを入れ、ＣＤ－ＲＯＭドライブのアイコンをクリックしてファイルを開きます。
［ＩＮＳＴＡＬＬ］をダブルクリックします。
後は、画面の指示に従って下さい。
インストール先のディレクトリを変えたい時は、マウスで名前の部分を押し、カーソルを出して、キーボードにて書き換えます。

【ゲームをスタートさせる】

［ＤＳグループ］の中のアイコンのダブルクリックで簡単に起動できます。
"Duel Succession"・・・本編ゲーム
"Duel Edit Play"　・・・マップエディター書き換え可能なゲーム
"Duel Map Editer"・・・マップエディター

グループのウインドウを一度閉じてしまうと、アイコンが表示されなくなります！
その時は［スタート］メニューからたどって行く方法があります。

［スタート］→一番上の［プログラム］→デュエルサクセション→アイコン

また、「マイコンピューター」を開き、ハードディスクの中から「デュエルサクセション」の入っているフォルダ［ＤＳ］を探して開きます。
ＤＵＥＬＳのアイコンをダブルクリックします。（アイコンの左下に矢印マークがついています）
ＤＳをダブルクリックしてもかまいません。
フルスクリーンにならない時は、［GRPH］キーと［リターン］キーを同時に押して下さい。
「ＤＯＳ窓」の状態ですと、マウスが使えません。

「メモリー（領域）が足りません」と警告が出る時は、後の「ウィンドウズ９５でのメモリーの確保の仕方」をご覧ください。

【ウインドウズ９５での終了】

ウインドウズ９５でのゲーム終了時、状態によっては、「ＤＯＳ窓」の状態で終了します。
右上の終了ボタンを押して下さい。

ウインドウズ３．１を使用している場合

【インストール】

このゲームは「ハードディスクドライブ専用」です。
プレイしていただくためには、あらかじめハードディスクにインストールする必要があります。
ハードディスクの空き容量は10Mバイト程度必要です。
また、ＯＳ付属の"HIMEM.SYS"と、ＥＭＳドライバー（EMM386.EXE）が必要です。

※パナソニック製の機種や、他のソフトにより環境が書き換えられてＥＭＳメモリーが確保されていない場合は、後述の章をご覧下さい。
※ハードディスクは、できるだけ内蔵している方をお使い下さい。
※ハードディスクの空き容量が足りない場合、インストーラーが途中で止まる事があります。

※インストール時に［ＤＳ］と言うディレクトリを作ります。
あらかじめ同じ名前のディレクトリがある場合には上書きしてしまいますので、十分御注意下さい。
ディレクトリの名前はインストール時に変更する事も可能です。

※インストールがうまく行かない時は、ＣＤ－ＲＯＭやドライブの汚れが原因になっている場合が多い様です。汚れに気を付けてから再インストールしてみて下さい。

※必ず、他のアプリケーションを終了させてインストールして下さい！

※ウインドウズ機の中には、独自のコントロール画面［ランチャー］を使用しているものもあります。
ウインドウズでのアイコン起動では操作は同様です。
この説明は、ランチャーを使わない、通常の画面を前提に進めます。

インストールの仕方

「ファイルマネージャー」を開きます。
ＣＤ－ＲＯＭを入れ、ＣＤ－ＲＯＭドライブのアイコンをクリックしてファイルを開きます。
［ＩＮＳＴＡＬＬ．ＥＸＥ］をダブルクリックします。
後は、画面の指示に従って下さい。

インストール先のディレクトリを変えたい時は、マウスで名前の部分を押し、カーソルを出して、キーボードにて書き換えます。

【ゲームをスタートさせる】

ウインドウズをお使いの場合、［ＤＳグループ］の中のアイコンのダブルクリックで簡単に起動できます。
"Duel Succession"・・・本編ゲーム
"Duel Edit Play"・・・マップエディター書き換え可能なゲーム
"Duel Map Editer"・・・マップエディター

グループを使わない立ち上げは次のようにします。

「ファイルマネージャー」から［ＤＳ］ディレクトリを探し、ＤＳ．ＢＡＴをダブルクリックします。
ＭＡＩＮ．ＥＸＥをダブルクリックすると、オープニングを飛ばしてスタートします。

ＤＯＳを使用している場合

【インストールする】

このゲームは「ハードディスクドライブ専用」です。
プレイしていただくためには、あらかじめハードディスクにインストールする必要があります。
ハードディスクの空き容量は10Mバイト程度必要です。
また、ＯＳ付属の"HIMEM.SYS"と、ＥＭＳドライバー（EMM386.EXE）が必要です。

※パナソニック製の機種や、他のソフトにより環境が書き換えられてＥＭＳメモリーが確保されていない場合は、後述の章をご覧下さい。
※ハードディスクは、できるだけ内蔵している方をお使い下さい。
※ハードディスクの空き容量が足りない場合、インストーラーが途中で止まる事があります。

※インストール時に［ＤＳ］と言うディレクトリを作ります。
あらかじめ同じ名前のディレクトリがある場合には上書きしてしまいますので、十分御注意下さい。
ディレクトリの名前はインストール時に変更する事も可能です。

※インストールがうまく行かない時は、ＣＤ－ＲＯＭやドライブの汚れが原因になっている場合が多い様です。汚れに気を付けてから再インストールしてみて下さい。

インストールの仕方

コンピューターの電源を入れ、ＭＳ－ＤＯＳを立ち上げます。

① Ｃ：￥>　または　Ｃ：>
と表示されます。
（ご使用の機種や設定によって異なります。ＰＣ－９８では、Ａ：>　が一般です）
以降、ハードディスクをＣ：、ＣＤ－ＲＯＭドライブをＤ：として説明します。

② Ｃ：￥>ＭＤ　ＤＳ　（ＭＤとＤＳの間にスペース）・・・ディレクトリ［ＤＳ］を作ります。
とタイプし、表示を確認したら、リターン（またはEnter）キーを押します。

③　Ｃ：￥＞ＣＤ　ＤＳ　　　　　　　　・・・［ＤＳ］に制御を移します。
　とタイプし、表示を確認したら、リターンキーを押します。
　　Ｃ：￥ＤＳ＞　　（￥ＤＳは表示されない場合もあります）となります。

④　Ｃ：￥ＤＳ＞ＣＯＰＹ　Ｄ：￥ＤＯＳ￥＊．＊
　（ＰＣ－９８ではＣＤ－ＲＯＭがＱドライブなら、
　　Ａ：￥ＤＳ＞ＣＯＰＹ　Ｑ：￥ＰＣ９８￥＊．＊
　　となります）
とタイプし、表示を確認したら、リターンキーを押します。

終了のメッセージがでたら、全てのファイルが、Ｃ：￥ＤＳにコピーされました。

【ゲームをスタートさせる】

ＤＯＳからスタートできる環境なら、ウインドウズで始めるよりも、より早い動きになります。

コンピューターの電源を入れ、ＭＳ－ＤＯＳを立ち上げます。

Ａ：￥＞　または　Ａ：＞
　と表示されます。（ＤＯＳ／ＶではＣ：￥＞）

次にゲームをインストールしたドライブに移します。
同じドライブ（この場合はＡ）ならそのままです。

次にゲームの入っているディレクトリに移します。

①　Ａ：￥＞ＣＤ　ＤＳ
　と表示されるを確認したら、リターンキーを押します。
　　Ａ：￥＞　または　Ａ：￥ＤＳ＞
　と表示が変わります。

　キーボードより、［ＤＳ］とタイプします。
②　Ａ：￥＞ＤＳ　または　Ａ：￥ＤＳ＞ＤＳ
　と表示されるを確認したら、リターンキーを押します。

オープニングが始まります。
「ＥＳＣ」キーでオープニングを途中でキャンセルすることができます。

すぐにゲームをスタートさせたい時は
Ａ：￥ＤＳ＞ＭＡＩＮ
とタイプしてリターンを押すと、オープニングを表示せずにゲーム画面となります。

※「ＥＭＳドライバーがないか、メモリーが足りません」というメッセージが出るような時はＥＭＳ
　ドライバーが載っている事を確認して下さい。
　Ａ：＞ＭＥＭ
　とタイプしてリターンを押すと、実装されているメモリーの量が表示されます。十分なメモリーが
　あるかどうかご確認下さい。コンベンショナルが**490K**バイト以上あれば十分です。
　ＥＭＳメモリーは**2M**バイト以上とって下さい。

メモリー確保の仕方がわからないような時は、後述の御注意をご覧ください。

【ＤＯＳ／Ｖ　サウンドブラスターの設定について】

このゲームは、インストール時には、『サウンドブラスター１６』のポート220hに設定されております。ＤＯＳ／Ｖで『サウンドブラスター』の搭載されていない機械や、ポート220h以外で設定されている機械の場合は、次の設定プログラムを動かします。

ＤＯＳの場合

Ｃ：￥ＤＳ＞ＤＳＣＦＧ　と、キーボードでタイプし［Enter］キーを押します。

ウインドウズ３．１の場合

ファイルマネージャーから、ＤＳのフォルダーを開き、
ＤＳＣＦＧ．ＥＸＥをダブルクリックします。

ウインドウズ９５の場合

マイコンピュターから、ＤＳのフォルダーを開き、
ＤＳＣＦＧ．ＥＸＥをダブルクリックします。

画面の説明をご覧下さい。通常はオートで設定できます。
カーソルキーは、上下で選択項目の移動を行い、左右で項目内容の変更をします。
自動設定には少し時間がかかりますので、設定項目が出るまでお待ち下さい。

※『サウンドブラスターＰＲＯ又は１６』の搭載されていない機種では、必ず、ＢＧＭを使用しない設定にして下さい！！

【ＤＯＳ／Ｖ　サウンドブラスター音量設定について】

ブラスターボードを入れただけではＣＤの音量が0になっている場合が多いため、本ゲームはボリュウムを強制的に設定しております。
音量はスピーカー側のボリュウムをお使い下さい。

ウインドウズにインストールしているブラスターの『ミキサー』（ソフトウエアボリュウム）を使われている方は、ゲームを立ち上げる前に、［Scroll Lock］キーを押しておいて下さい。［Scroll Lock］のランプがついている状態では、ゲームは音量の設定を全く行いません！

【トラブルシューティング】

ゲームが動かない時

外付けボードがあるときは、はずしてお試し下さい。
（例、ＰＣ－９８用サウンドブラスターにＦＭ音源チップが載っているような時）

画面右上に［時計］マークの出ている時は［停止］モードになっています。

その他、動作不調の時は当社宛御連絡下さい。(TEL 048-646-0660)

音が出ない時の処置

この製品はＣＤダイレクトオーディオをサポートしています。
デュエルＣＤ－ＲＯＭを、ゲームを立ち上げる前に入れて、ドライブのランプが消えてからゲームを立ち上げて下さい！
ＤＯＳ、ウインドウズ３．１では、ＣＤを入れなければ、ＦＭ音源で音を鳴らします。

ゲーム途中でＣＤを出した時は、次の面の切り替わりでＦＭに切り替えます。
ウインドウズ９５では、ゲーム中にＣＤを出し入れしないで下さい。

アプティバのウインドウズ９５機種に搭載されている　［Ｍｗａｖｅ］は、ＣＤを入れない時でも、ＦＭ自動切替ができません。
ゲーム開始する時、アイコンをクリックし、画面が消えたらすぐ［Shift］キーを押続けると、ＣＤ音声をＯＦＦにして、ＦＭ音源を鳴らします。
［Ｍｗａｖｅ］は、『サウンドブラスターＰＲＯ』互換になっています。

ＤＯＳ／Ｖで音が出ない

『サウンドブラスターＰＲＯ又は１６』以外のボードは対応していません。
『サウンドブラスター３２』では、ＦＭ音源が出ない事があります。
前述の［ＤＯＳ／Ｖ　サウンドブラスターの設定について］をご覧ください。

ＰＣ－９８で音が出ない

ＮＥＣ純正のＦＭ音源ボード（８６ボード）に対応しております。
ＰＣ－９８用サウンドブラスターにＦＭ音源チップをつけている時は外して下さい。

ＣＤ音声が鳴らない

ＣＤについているヘッドホーン端子から音が出るか、試して下さい。
ＣＤの音が出ない構造の機種では、ＣＤを入れないで下さい。
ＣＤをよく確かめ、ドライブ挿入後に間を置いてから、ゲームを立ち上げ直して下さい。

アプティバのウインドウズ９５機種に搭載されている　［Ｍｗａｖｅ］では、起動時にＣＤ音声のボリュウムが上がらず、ＣＤの音が出ません！
ＣＤドライブのランプは点灯して、動いているのがわかると思います。
［Ｍｗａｖｅ］でＣＤの音を出すには、ＤＳホルダーの中のＭＡＩＮ．ＥＸＥ（ウインドウの形のアイコン）からゲームを始めます。
ゲーム画面が出たら、［Alt］キーと［Enter］キーを同時に押します。
ウィンドウズ９５の画面に戻り、ＣＤの音が鳴り始めます。
警告が出ますが、「ＯＫ」を押し、もう一度［Alt］キーと［Enter］キーを同時に押します。全画面のゲーム画面に戻りますが、ＣＤはそのまま鳴りつづけると思います。「ＤＯＳ窓」のままではゲームは止まっています。

表示文字の見え方

メーカーや機種によって、文字（フォント）の形は様々です。
場合により文字のフォントデータが左よりに作られているため、左端がほんのわずかに欠けているように見えますが、異常ではありません。飾り処理のためです。

スタート時に画面にゴミのような文字が出る

ＤＯＳ／ＶではＭＯＵＳＥドライバーを読み込んでからスタートしています。
ウインドウズ９５のシステムに、以前のマウスドライバーが載っているような時、開始時に画面にゴミが表示されブザーが鳴る事があります。
そのままで特に問題はありませんが、立ち上げるアイコンをウインドウのアイコン［ＭＡＩＮ］で始めると、この症状は起きません。

【ゲームがスタートしない、メモリー不足のエラーが出る時の処置】

コンピューターはメーカー、機種により様々な「設定」がされています。
色々な機能を持たせるために「設定」が増えて、メインメモリーを占領し、アプリケーションソフトを動かすための領域が少なくなっているものがあります。
ゲームに支障をきたすような場合は、「環境の設定」が必要です。
ＤＯＳやウインドウズ３．１では、“CONFIG.SYS”を調整する必要があります。

※この調整には起動ディスクを作るのが安全です。

ＰＣ－９８のＤＯＳでは起動ディスクが自動で作れるフロッピー版が用意してあります。

ＤＯＳ／ＶのＤＯＳおよびウインドウズ３．１場合には次の様にして、起動ディスクを作ります。（ウインドウズ９５は必要ありません）

コンピューターを立ち上げた時のドライブを［Ｃ］とします。

① Ｃ：＞ＣＤ ￥
と入力して［リターン（またはEnter)］キーを押して下さい。
Ｃ：￥＞ と表示されます。

新しいフロッピーディスクをフロッピーディスクドライブに入れて、
② Ｃ：￥＞ＦＯＲＭＡＴ Ａ：／Ｓ （フロッピードライブがAの時）
と入力して［リターン］キーを押して下さい。
しばらくすると、「システムを転送しました」というメッセージが出て終了します。

③ Ｃ：￥＞ＣＯＰＹ ＣＯＮＦＩＧ．ＳＹＳ Ａ：
と入力して［リターン］キーを押して下さい。
「1個のファイルをコピーしました。」というメッセージがでます。

④ Ｃ：￥＞ＣＯＰＹ ＡＵＴＯＥＸＥＣ．ＢＡＴ Ａ：
と入力して［リターン］キーを押して下さい。
「1個のファイルをコピーしました」のメッセージがでます。

ウインドウズの『ライト』プログラムで、フロッピーディスクにコピーした“CONFIG.SYS”と“AUTOEXEC.BAT”ファイルを書き換えます。
元のファイルから、必要な物を残し、不要な行を削除します。
書かれている内容が機種により異なるため、お手持ちの機種に合わせて作る事になるのです。

わからない時は、手順の①から④までを行ったディスクを、当社宛お送り下さい。

サンプルの“CONFIG.SYS”と“AUTOEXEC.BAT”を下に示しました。
不要だと思われる行の前に［REM］と書き込むとその機能がなくなり、利用できるメモリーが増えます。
ハードディスク上の“CONFIG.SYS”を書き換えるのは危険です。
立ち上げ用のフロッピーディスクを作りましょう。
下の例では、『サウンドブラスター』の機能を一部はずしてみました。このゲームではこのようにしても、ＢＧＭは鳴ります。
電源を入れ、コンピューターが起動する前にこのディスクを入れておけば、新しい設定でスタートします。
もし、画面がおかしくなったり起動しないようなら、ディスクを抜いて、ハードディスクからコンピューターを起動して、［REM］を消せば元に戻ります。

“CONFIG.SYS”のサンプル

```
LASTDRIVE = Z
BUFFERS=20                                        ;必要
FILES=30                                          ;必要
STACKS=9,256
DOS=HIGH,UMB                                      ;必要
COUNTRY=081,932,C:¥DOS¥COUNTRY.SYS
SHELL=C:¥DOS¥COMMAND.COM

REM ---         メモリーの設定 ---
DEVICE=C:¥DOS¥HIMEM.SYS                           ;必要
DEVICE=C:¥DOS¥EMM386.EXE                          ;必要

REM ---         文字、画面、キーボードの設定 ---
DEVICEHIGH=C:¥DOS¥ANSI.SYS                        ;必要
DEVICEHIGH=C:¥DOS¥JFONT.SYS                       ;必要
DEVICEHIGH=C:¥DOS¥JDISP.SYS                       ;必要
DEVICEHIGH=C:¥DOS¥KKCFUNC.SYS                     ;必要
DEVICEHIGH=C:¥DOS¥SETVER.EXE

REM ---         日本語辞書の設定 ---
REM DEVICEHIGH=C:¥DOS¥MSIMEK.SYS /A1
REM DEVICEHIGH=C:¥DOS¥MSIME.SYS /D*C:¥DOS¥MSIMER.DIC /DC:¥DOS¥MSIME.DIC /C1 /N /A1
```
※かな漢字変換辞書はこのゲームでは使わないので、先頭に［REM］を書き込んでいます。

```
REM ---        サウンドブラスターの設定 ---
REM DEVICE=C:¥SB16¥DRV¥CTSB16.SYS /UNIT=0 /BLASTER=A:220 I:5 D:1 H:5
REM DEVICE=C:¥SB16¥DRV¥CTMMSYS.SYS
DEVICE=C:¥SB16¥DRV¥SBCD.SYS /D:MSCD001 /P:220          ;CD－ROMの設定
```

※一番下の行はそのままで、その上の二行の前に［REM］を書き込みました。
これで、少し使えるメモリーが増えます。

“AUTOEXEC.BAT”のサンプル

```
LH C:¥MSCDEX /D:IBMCD001 /M:10 /L:D          ;CDを使わない時はなくとも良い
LH C:¥DOS¥MOUSE                              ;必要 C:¥WINDOWS¥MOUSE の場合もある
PROMPT $P$G
PATH C:¥WINDOWS;C:¥DOS                       ;システムのパス

REM LH C:¥DOS¥SMARTDRV.EXE /X /U             ;スマートドライブ
```

※スマートドライブはディスクのアクセスを減らす為に載せていますが、結構メモリーを使うので、［REM］をつけて未使用にしています。

起動ディスクで立ち上げる方法

Ｃドライブに［ＤＳ］の名前でインストールしてある時

作ったディスクを入れ、電源を入れます。
Ａ：＞
と表示されたらば、キーボードから、次のように入力して下さい。
Ａ：＞Ｃ：［リターン］
Ｃ：＞ＣＤ　ＤＳ［リターン］　（ＣＤの後にスペースを入れます）
Ｃ：＞ＭＡＩＮ［リターン］
ゲームがスタートします。

ウインドウズ９５でのメモリーの確保の仕方

ウインドウズ９５で「メモリー（領域）が足りません」が出るような時は、以下の様にして下さい。

［ＭＡＩＮ．ＥＸＥ］を直接立ち上げる場合の例でみます。

ＣＤを入れずに立ち上げ、ウインドウズ９５の画面にします。
左下にスタートボタン、左上にマイコンピューターが見えていると思います。

① 「マイコンピューター」をダブルクリックします。内容が開かれます。
② Ａドライブにインストールした時は（Ａ：）ドライブをダブルクリックします。
③ ［ＤＳ］のフォルダをさがして、ダブルクリックします。内容が開かれます。
④ ＭＡＩＮ．ＥＸＥ（ＭＡＩＮ）のアイコンを探します。小さなウインドウの形をしています。
⑤ このＭＡＩＮ．ＥＸＥのアイコンを右ボタンでクリックするとメニューが出ます。
⑥ メニューの一番下から二番目の「プロパティ」をクリックします。
ＭＡＩＮ．ＥＸＥのプロパティと言うウインドウが開かれます。
⑦ 左から二番目のタグの「プログラム」をクリックします。
⑧ 設定のかかれたページが出ます。中程の「バッチファイル」の所に　ＤＯＳＩＭＥと書き込まれているのが見られます。
⑨ ＤＯＳＩＭＥを削除するには、そこにマウスを持って行きクリックします。
縦長のカーソルがでます。ＢＳキーやＤＥＬキーで消します。
⑩ 「ＯＫ」を押します。
⑪ ＭＡＩＮ．ＥＸＥアイコンをダブルクリックすればスタートします。

ＤＯＳＩＭＥに設定されたファイルによって、メモリーが使われてしまいます。
ウインドウズ９５のみの場合にはほとんどメモリーを使いませんが、他のアプリケーションにより、余分なファイルが書き込まれてしまっている場合があります。

他のプログラム、ＭＡＩＮ２．ＥＸＥを立ち上げたい時も同様にします。

ウインドウズ９５でのＥＭＳメモリーの確保の仕方

パナソニック製の機種等では、ＥＭＳメモリーが確保されていません。
他のソフトにより、環境が書き換えられている場合もあります。
ＥＭＳメモリーが足らない時は、次の様にします。
この場合、ＢＧＭはＦＭ音源のみの設定になります。

「ウインドウズ９５でのメモリーの確保の仕方」と同様にプロパティを変更します。
①から⑥まで同様の作業をします。
⑦　左から四番目のタグの「メモリー」をクリックします。
　　「ＥＭＳメモリーが設定されていません」という内容の表示を確認します。
　　左から二番目のタグの「プログラム」をクリックして設定に戻ります。
⑧　下の「詳細設定」をクリックします。
　　プログラムの詳細設定のページが開かれます。
⑨　ＭＳ－ＤＯＳモードの四角いチェックボックスをクリックします。
　　下の欄が明るくなります。
⑩　「新しいＭＳ－ＤＯＳ設定を指定する」の丸をクリックします。
⑪　下の「設定」をクリックします。
　　警告がでますが、「はい」を押します。
⑫　ＭＳ－ＤＯＳ設定オプションの選択が出ます。
　　すでに、ＥＭＳメモリーにはチェックがされているはずです。
　　ＥＭＳにはチェックがされていなければいけません！
　　その下の方に「ＭＳ－ＤＯＳ用ＩＭＥ」という項目があり、それにもチェックがされているはずです。
　　ＩＭＥのチェックは外して下さい。他の項目は、そのままで良いでしょう。
⑬　「ＯＫ」をクリックします。ページがかわりますが、そのつど「ＯＫ」をクリックします。
⑭　変更したＭＡＩＮ．ＥＸＥ（ＭＡＩＮ）アイコンをダブルクリックすると、警告がでます。
　　「はい」を押すと、再起動してゲームがスタートします。

ＭＡＩＮ２．ＥＸＥを立ち上げたい時も同様にします。

ＣＯＮＦＩＧ．ＳＹＳを書き換える事が出来る方は、EMSを設定している行の末尾に加えられている“noems”を削除して下さい。

【マップに変更を加えた面でゲームを行うには】

シナリオを一通り終えられたら、マップデザインの修正をお楽しみ下さい。
マップエディターの操作の仕方は、後半をご覧ください。

修正した面でゲームを行うのが［ＭＡＩＮ２．ＢＡＴ］です。
（［ＭＡＩＮ２．ＥＸＥ］も同じですが、ＤＯＳ／Ｖでは、マウスドライバーが必要ですので、ＢＡＴを使って下さい。ウインドウズ９５では“．ＢＡＴ”の文字は付いていません。［ＭＡＩＮ２］の事だと思って下さい）

シナリオは同じですが、敵がほんの少し強く設定されています。
また、シナリオを終わらせなくとも、「偵察モード」で先に進めます。
精鋭部隊を作れば、途中をある程度省略しても、見たい面にすぐに行けます。

本編シナリオが終了しないうちは、［ＭＡＩＮ２．ＢＡＴ］は使わないで下さい！
マップエディターも、ゲームの内容を見た上でなければ、使わないで下さい。

［ＭＡＩＮ２．ＢＡＴ］は、［ＭＡＩＮ．ＥＸＥ］の起動と同様に行います。
ウインドウズをお使いの場合［ＤＳグループ］内の“Duel Edit Play”アイコンをダブルクリックします。
この時、「メモリー（領域）が足りません」とメッセージが出る時は、前の、「メモリーの確保の仕方」を見て下さい。
ウインドウがフルスクリーンにならない時は、［GRPH］キーと［リターン］キーを同時に押して下さい。
ＤＯＳ／Ｖでは［Alt］キーと［Enter］キーを同時に押します。
「ＤＯＳ窓」の状態のままでは、マウスが使えません。

【ゲーム操作のバージョンアップ】

別紙マニュアルの操作内容に加えて、操作性の向上のための追加があります。

① 通常の３Ｄのゲーム画面では、味方のチームの上で左クリックすると、すぐに移動指示モードに入ります。画面に出ている、行きたい場所の［旗］をクリックすれば、移動になります。
この時、ＣＡＰＳキーが押されていれば（CAPS LOCKランプが点灯している状態)、司令モードに入ります。出したい命令を選んで指示を行います。

② ３Ｄ画面の下にある、チームの状態表示タイルを右クリックすると、司令モードに入ります。

③ 司令モードでの右クリックキャンセルがつきました。
アイコンパレットの「解除」を使わずとも、右ボタンのクリックでキャンセルが出来ます。
ただし、ポーズやスクロールモードは右キャンセルが出来ません。

【ゲームをハードディスクから消す方法】

ウインドウズ３．１の場合

ファイルマネージャーから、デュエルサクセションのあるホルダーを一度クリックして、左上の「ファイル」から削除を選びます。
グループの削除は、同様にして、左上の「アイコン」から削除を選びます。

ウインドウズ９５の場合

マイコンピュターから、デュエルサクセションのあるドライブを開き、［ＤＳ］のフォルダを左クリックでつまみ、ごみ箱にドラッグします。
スタートメニューから消すには、スタートメニューの「設定」から「タスクバー」を選び、「スタートメニューの設定」で削除を選びます。
［デュエルサクセション］を指定して削除します。

Quarterview-Map-Editorの使い方

Quarterview-Map-Editor（以下ＱＭＡＰＥＤ）は、『ＤＵＥＬ　ＳＵＣＣＥＳＳＩＯＮ』で用いられる３Ｄ地形データを生成する、マップエディタです。
ＱＭＡＰＥＤを使うことで、『ＤＵＥＬ　ＳＵＣＣＥＳＳＩＯＮ』の地形データを自由に変更きることができます。ただし、変更できるのは「地面の高さ」と「地形の種類」そして「建物など立体物の配置」のみです。拠点や移動ルートなど、シナリオに基づくデータを変更することはできません。
マップの変更の仕方によっては、攻略が不可能となる場合がありますので、その面のシナリオを見た上で、変更して下さい！

【環境】

『ＤＵＥＬ　ＳＵＣＣＥＳＳＩＯＮ』が問題なく動作する環境であれば、ＱＭＡＰＥＤも動作します。
ウィンドウズ環境で起動した場合には、フル画面モードに移行してから操作してください。ウィンドウの状態では、マウスが対応しません。

【利用方法】

ハードディスクにインストールされている『ＤＵＥＬ　ＳＵＣＣＥＳＳＩＯＮ』のマップデータを読み出して、ＱＭＡＰＥＤを用いて加工します。出来上がったデータは、［ＭＡＩＮ２］のゲームで見る事ができます。
ＤＳディレクトリ内で、拡張子が“．ＱＭＤ”となっているファイルが、地形データファイルです。ＱＭＡＰＥＤが扱えるのは、このＱＭＤファイルだけです。

【起動】

ウインドウズをお使いの場合、本編ゲーム同様、［グループ］の中にアイコンが用意されています。それぞれのアイコンをダブルクリックすれば起動します。
“Duel Succession”・・・本編ゲーム
“Duel Edit Play”・・・マップエディター書き換え可能なゲーム
“Duel Map Editer”・・・マップエディター

グループを使わない立ち上げは次のようにします。

ウインドウズ３．１から

ファイルマネジャーからＤＳのフォルダを開き、ＱＭＡＰＥＤ．ＢＡＴを探してダブルクリックする。

ウインドウズ９５から

マイコンピューターから、ＤＳのフォルダを開き、ＭＳＤＯＳマークのアイコン［ＱＭＡＰＥＤ］をダブルクリックする。

※もし、「メモリーが足りません」と表示される場合は、「起動マニュアル」の「ウインドウズ９５でのメモリーの確保の仕方」を参考にして下さい。立ち上げるアイコンの「プロパティの変更」によってメモリーを確保します！

ＤＯＳから

ＤＳのディレクトリから、ＱＭＡＰＥＤとタイプして［リターン］キーを押す。

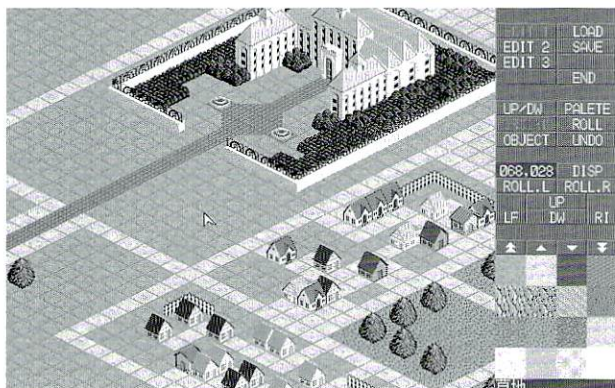
【基本コマンド】

画面の右に、操作パレット（固定）が表示されます。
上部に、モードを選択するボタン、下部には、必要に応じてパターンやオブジェクトが表示されます。
選択可能なボタンは、カーソルを合わせると反転します。
現在選択されているモード（ボタン）は、赤い文字で示されます。
文字のないボタンには、機能がありません。

上から3段目の左側に、カーソル位置の座標が表示されます。
[xxx,yyy] の形式で、xが横方向で左から右へ増加、yが縦方向で上から下へ向かって増加します。
平面マップの左上隅が、[000,000] となります。

そのすぐ下にある [UP]、[DW]、[LF]、[RI] の4つは、マップのスクロールボタンです。
それぞれ上下左右にマップをスクロールさせます。

操作パレット下部のパターン表示部は、三角マークをクリックすることで、上下に1ラインずつスクロールします。二重三角マークをクリックすると、ブロック毎にスクロールします。

[UNDO] のボタンをクリックすると、直前の操作をキャンセルします。

【モードとボタンの説明】

「EDIT1」モード

地面の起伏を細かく修正したり、建物や木などを置いたりします。
ゲーム画面と同じ、3Dモードで表示されます。

[UP／DW] & [POINT]

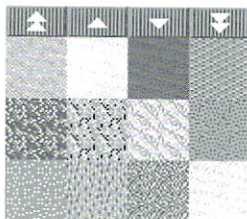
このボタンは、クリックすることで動作が切り替わります。

・[UP/DW] の時
グリッドの交点に青い三角カーソルを合わせ、マウスの左ボタンを押します。
ボタンを放し、地面を上げたい時は、カーソルを上に、下げたい時はカーソルを下に移動させます。（適当にでよい）
再び左ボタンを押すと、上げ下げができます。押しつづけると連続的に変化します。
気に入った高さになったら、マウスの右ボタンをクリックします。
それぞれのグリッド交点に対して、以上の動作を繰り返してください。

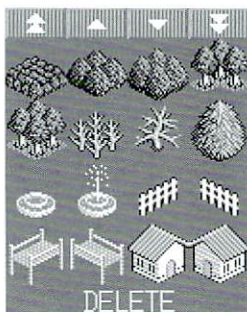
・[POINT] の時
グリッドの交点を左クリックして選択します。
カーソルが定規の形に変化します。
定規カーソルを適当な高さに（上または下へ）移動してから左クリックすると、

カーソルの移動幅に応じてグリッドの高さが変化します。

[GROUND]

地形を選び、パターンで塗りつぶします。
メニューをクリックすると、操作パレット下部に、いくつかの地形パターンが表示されます。
パターンのひとつを左クリックすると、そのパターンが選択され、反転表示となります。
その状態で、マップの上を左クリックすると、カーソルの下にあるマス目に地形パターンが置かれます。
マップの上で、左ボタンを押したままマウスを動かすと、自由に塗りつぶすことができます。

※塗りつぶした周辺では、2つの地形パターンで半分ずつ塗られているマス目があると思います。このマス目を右クリックすると、パターンが切られている（対角線の）方向が回転します。周辺のパターンで気に入らない部分は、こうして修正します。

[OBJECT]

建物や木などの立体物を配置します。
メニューをクリックすると、操作パレット下部に建物や木、柵などのオブジェクトが表示されます。
オブジェクトのひとつを左クリックすると、そのオブジェクトが選択され、反転表示となります。
その状態で、マップの上を左クリックすると、カーソルの下にあるマス目にオブジェクトが置かれます。
マップの上で、左ボタンを押したままマウスを動かすと、自由に塗りつぶすことができます。

※建物や壁などのオブジェクトは、高さを変えることができます。まず、すでに配置してあるオブジェクトの下部を右クリックします。
カーソルを移動して再度クリックすると、建物の高さがカーソルの移動幅に応じて変化します。オブジェクトが建っているグリッドの交点を基準に、上下が判断されます。下に下げると低くなり、無くなってしまいます。
限度以上には高くなりません！
また、家や木のように、高さの変化しないオブジェクトもあります。
オブジェクトが置かれるマス目を左クリックしなければならないことに注意してください。

※パレットの一番下にある「ＤＥＬＥＴＥ」をクリックすると、マップの上に配置されているオブジェクトを左クリックで消去できるようになります。オブジェクトパレットのいずれかを右クリックで選択しても、消去モードとなります。
消去モードから出て再びオブジェクトを配置するには、オブジェクトパレットのいずれかを左クリックで選択してください。
オブジェクトの高さに関係なく、置かれているマス目（元の部分）を左クリックしなければならないことに注意してください。

[PALETE]

季節や時間の変化を表わすためのカラーパレットがいくつか用意してあります。
左クリックすると、操作パレット下部に、いくつかのカラーセットが表示されます。
どのカラーセットを使用するかを決めるには、カラーパレットの左側に表示されている文字をクリックします。

※あらかじめ用意されているカラーセットを使わずに、任意のカラーセットを作ることもできます。
カラーパレットは、それぞれの行がひとつの色を表しています。ＲＧＢのそれぞれについて、数値を左クリックすると増加、右クリックすると減少します。

カラーパレットを変更すると、地形データだけでなく、キャラクターやウインドウ枠などにも影響を与えます。むやみにカラーパレットを変更すると、ゲーム画面がみにくくなる場合もあります。どうしても変更したい場合でも、パレットの前半は変更しないでください。

[ROLL]

このボタンをクリックすると、マップデータそのものを９０度回転させます。

[---.---]（座標表示部）

このボタンを右クリックすると、地面の起伏やオブジェクトに対する光線の方向を回転します。

[DISP]

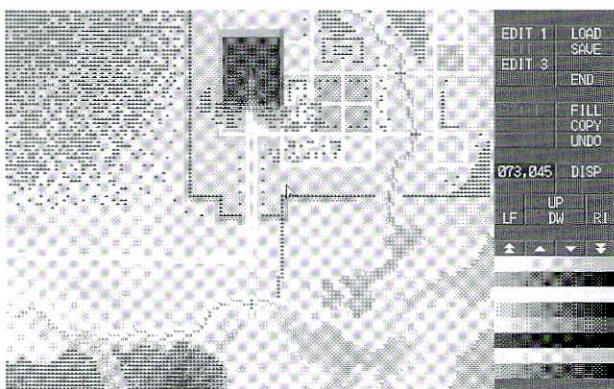
３Ｄマップの表示方法を変えます。
左クリックする度に、「グリッドなし」→「グリッドのみ」→「グリッドありオブジェクトなし」→「標準（グリッドあり）」という様に、表示モードが変化します。

※オブジェクトがたくさん配置されているマップでは、地面のグリッドが見えずらいので、「グリッドありオブジェクトなし」を選択すると作業がし易くなります。
※オブジェクトがまったく配置されていないマップでは、「グリッドありオブジェクトなし」と「グリッドあり」の見分けがつきませんから、注意してください。

[ROLL.L] & [ROLL.R]

視点を回転します。
[ROLL] とは異なり、データ自体は変化しません。

「EDIT2」モード

ペイントツールの様に色を塗ることで、地面の高さを編集します。
平面マップで表示されます。
色は、草地や岩場など地形の種類を示しています。
色の濃さは、地面の高さを示します。薄い色は低く、濃い色は高くなります。

[POINT]

マップ上を左クリックすると、現在選ばれている色（地形の種類と高さ）を置きます。
マウスの左ボタンを押し続けたままマウスを動かすと、塗り潰します。

[FILL]

範囲を指定して、高さや地形の種類を変えます。
まず、マップ上を左クリックします（始点）。
マウスカーソルを動かすと、現在位置と始点との間にを対角線とした長方形が描かれます。
再び左クリックをすると（終点）、その長方形の内側が、現在選ばれている色（地形の種類と高さ）で塗りつぶされます。つまり、四角い台地の様なものが描かれるわけです。

※辺の部分は、周辺の高さに応じて、連続する斜面となります。
　建物や木などのオブジェクトはなくなってしまいます。

[COPY]

地面の高さと地形の種類をそっくりそのままコピーします。

まず、マップ上を左クリックします（始点）。
マウスカーソルを動かすと、現在位置と始点との間にを対角線とした長方形が描かれます。
再び左クリックをすると（終点）、その長方形の部分をコピーしたデータが作られます。
マウスを動かすと、長方形が動かします。
配置したい場所へ長方形を動かし、左クリックするとデータが張り付きます。

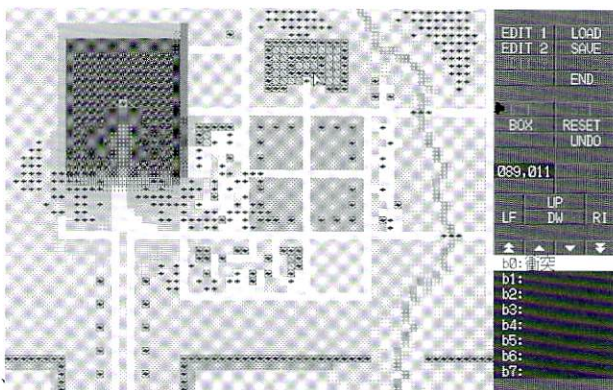
※コピーされた場所にあった地面の高さや地形の種類は失われます。
※建物や木などのオブジェクトやフラグもコピーされます。
※辺の部分は、周辺の高さに応じて、連続する斜面となります。

［ＤＩＳＰ］

平面マップの拡大／縮小を切り替えます。

「ＥＤＩＴ３」モード

マップ上に衝突（進入禁止フラグ）を設定し、［行けない場所］を作り出します。

一般に［建物］のオブジェクトを置いた所に、進入禁止を行います。
［低い木］などのオブジェクトのように、通過しても良いものには設定しません。
気を付けなければいけないのは、何も無い所は進入禁止をしないで下さい。
歩いてほしくない［崖］には、つけても良いでしょう。
また、［柵］や［杭］の様に、ワーカーやシャドウによって撤去可能なオブジェクトのある場所は、必ず進入禁止にします。
シナリオでは、兵士が障害物にあたって、動きが見苦しくならないように、移動のフォーメーションを変えたりして、自然に回避するようにしています。
メチャクチャ歩きづらい所もおもしろいかもしれませんね。

［ＤＯＴ］

マップの上を左クリックすると、そのマス目にパラメータが設定されます。
［SET］が選ばれているとフラグを立て、［RESET］が選ばれているとフラグを解除します。

［ＢＯＸ］

範囲を指定して、フラグを変えます。
まず、マップ上を左クリックします（始点）。
マウスカーソルを動かすと、現在位置と始点との間にを対角線とした長方形が描かれます。
再び左クリックをすると（終点）、その長方形の範囲のフラグが書き換えられます。
［SET］が選ばれているとフラグを立て、［RESET］が選ばれているとフラグを解除します。

［ＳＥＴ］

指定された位置に選択されているフラグを設定します。

［ＲＥＳＥＴ］

指定された位置のフラグを解除します。

※フラグの有無は、色の反転を利用しています。色そのものの違いには、特に意味はありません。

【モードの変更】

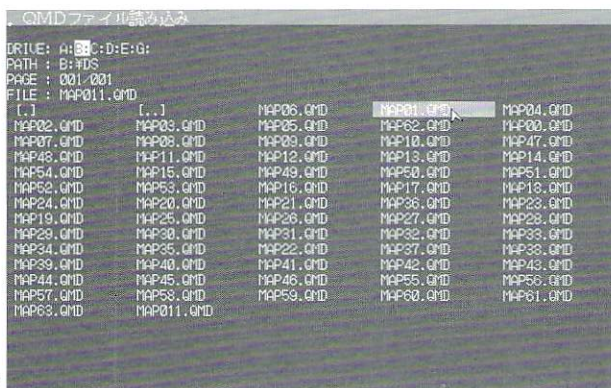
［ＥＤＩＴ２］、［ＥＤＩＴ３］から［ＥＤＩＴ１］モードへ移る場合は、マップのどの部分を中心に表示するかを指定します。
［EDIT1］ボタンをクリックすると、操作パレット下部に「SELECT DISPLAY POINT.」というメッセージが表示されます。
マウスカーソルをマップ表示部に移動させると、カーソルを中心に十字線が表示されますから、マップ上の任意の地点をクリックしてください。その場所を中心に３Ｄマップが描かれ、［EDIT1］モードになります。

【ファイル操作について】

［ＬＯＡＤ］

```
QMDファイル読み込み

DRIVE: A:B:C:D:E:G:
PATH : B:¥DS
PAGE : 001/001
FILE : MAP011.QMD
 [.]          [..]         MAP06.QMD    MAP01.QMD    MAP04.QMD
 MAP02.QMD    MAP03.QMD    MAP05.QMD    MAP62.QMD    MAP00.QMD
 MAP07.QMD    MAP08.QMD    MAP09.QMD    MAP10.QMD    MAP47.QMD
 MAP48.QMD    MAP11.QMD    MAP12.QMD    MAP13.QMD    MAP14.QMD
 MAP54.QMD    MAP15.QMD    MAP49.QMD    MAP50.QMD    MAP51.QMD
 MAP52.QMD    MAP53.QMD    MAP16.QMD    MAP17.QMD    MAP18.QMD
 MAP24.QMD    MAP20.QMD    MAP21.QMD    MAP36.QMD    MAP23.QMD
 MAP19.QMD    MAP25.QMD    MAP26.QMD    MAP27.QMD    MAP28.QMD
 MAP29.QMD    MAP30.QMD    MAP31.QMD    MAP32.QMD    MAP33.QMD
 MAP34.QMD    MAP35.QMD    MAP22.QMD    MAP37.QMD    MAP38.QMD
 MAP39.QMD    MAP40.QMD    MAP41.QMD    MAP42.QMD    MAP43.QMD
 MAP44.QMD    MAP45.QMD    MAP46.QMD    MAP55.QMD    MAP56.QMD
 MAP57.QMD    MAP58.QMD    MAP59.QMD    MAP60.QMD    MAP61.QMD
 MAP63.QMD    MAP011.QMD
```

データを読み込みます。
［DRIVE:］欄に表示されているドライブ番号をクリックすると、ドライブの指定を切り替えられます。
画面内にすべてのファイルが表示されていない場合には、［PAGE:］に続く3ケタの数字をクリックしてください。左側の数字をクリックすると、次のページへ切り替わります。戻りたい場合には、右側の数字をクリックします。
サブディレクトリは、［サブディレクトリ名］という様に表示されます。サブディレクトリを変更したい場合には、［サブディレクトリ名］あるいは［..］（ひとつ上の階層へ移動）をクリックします。
キーボードから直接ファイル名を入力することもできます。

［ＳＡＶＥ］

データを書き込みます。
［FILE:］をクリックすると、現在のファイルを上書きします。
“.QMD”以外の拡張子で保存することは、お勧めできません。

※別のファイルに上書きして、せっかく作ったファイルをダメにしないように注意して下さい！

※ファイル操作画面では、拡張子が“.QMD”となっているファイルのみが表示されます。

［ＥＮＤ］

マップエディタを終了します。

【修正したマップでゲームをするには】

修正した面でゲームを行うのが［ＭＡＩＮ２．ＢＡＴ］です。（［ＭＡＩＮ２．ＥＸＥ］も同じですが、ＤＯＳ／Ｖでは、マウスドライバーが必要ですので、ＢＡＴを使って下さい。ウインドウズ９５では“．ＢＡＴ”は付いていません。ＭＡＩＮ２のみと考えて下さい）

ＭＡＩＮ２．ＢＡＴは、ＭＡＩＮ．ＥＸＥの起動と同様に行います。

起動マニュアルの、【マップに変更を加えた面でゲームを行うためには】の項目をご覧ください。

【危険な修正】

［ＥＤＩＴ１］では、「溶岩」のタイルを使わないようにして下さい！
溶岩にふれると、キャラクターは死んでしまいます！

急激な崖、高い橋から落ちるとキャラクターは死にます！

［ＥＤＩＴ３］で、部隊が配置される場所を、「行けない場所」にしてしまうと、まったく動けなくなります！
戦う事も出来ませんので注意して下さい。

【オリジナルのデータに戻すには】

元のマップの形に戻すには、ＣＤ－ＲＯＭからデーターを読み取り、ハードディスクにセーブすし直します。
ＣＤ－ＲＯＭを入れ、マップエディターを立ち上げます。
［ＬＯＡＤ］を選び、ドライブをＣＤ－ＲＯＭの番号にして［ＰＣ９８］あるいは［ＤＯＳ／Ｖ］のどちらでも良いですから、選びます。“．ＱＭＤ”のついたファイルを読み込みます。
［ＳＡＶＥ］を選び、ドライブをハードディスクの［ＤＳ］に切り替えて、上書きするファイルをクリックします。

【マップの名前とファイル名】

以下に、マップの名前とファイル名を列挙しておきます。

※《サンプル》と書いてあるのは、ゲーム中で使われなかったマップです。
※［初］は最初の状態、［後］はシナリオが進んだ後の状態です。

ファイル名		地域名	コメント
MAP00.QMD	＝	ベース	《サンプル》
MAP01.QMD	＝	リオンの町	
MAP02.QMD	＝	リオンの草原	
MAP03.QMD	＝	リオンのつり橋	
MAP04.QMD	＝	トリトンの森	
MAP05.QMD	＝	港町トリトン	
MAP06.QMD	＝	港町グランストン	［初］→#51（51に変化する）
MAP07.QMD	＝	サラスのダム城	［初］→#63
MAP08.QMD	＝	ペリノアの森	
MAP09.QMD	＝	鉱山	
MAP10.QMD	＝	海の城	
MAP11.QMD	＝	オアシスの町	
MAP12.QMD	＝	ペリノアの谷	［初］→#54
MAP13.QMD	＝	港町ダーリントン	
MAP14.QMD	＝	河口	
MAP15.QMD	＝	暗い森	《サンプル》
MAP16.QMD	＝	サラスの山	［初］→#53
MAP17.QMD	＝	山の湖	
MAP18.QMD	＝	山の城	
MAP19.QMD	＝	アバロンの丘	
MAP20.QMD	＝	アバロン城	
MAP21.QMD	＝	砂漠	《サンプル》
MAP22.QMD	＝	サラスの北	
MAP23.QMD	＝	北の谷	
MAP24.QMD	＝	ミールの丘	［初］→#26
MAP25.QMD	＝	ボーアの谷	
MAP26.QMD	＝	ミールの丘	［後］←#24
MAP27.QMD	＝	ダーリントン海岸	
MAP28.QMD	＝	砂漠の北	
MAP29.QMD	＝	リベルの草原＆海辺の丘	共通
MAP30.QMD	＝	砂漠の神殿	
MAP31.QMD	＝	荒れ地	《サンプル》
MAP32.QMD	＝	ペリノア山	［初］→#61
MAP33.QMD	＝	アバロンの町	

```
MAP34.QMD  =  レイストンの町
MAP35.QMD  =  南の出城
MAP36.QMD  =  レイストンの山
MAP37.QMD  =  ボーア城
MAP38.QMD  =  ミール城
MAP39.QMD  =  山の砦
MAP40.QMD  =  ペリノア城
MAP41.QMD  =  グランストン僧院
MAP42.QMD  =  アバロンの森
MAP43.QMD  =  リベル城
MAP44.QMD  =  リベルの北
MAP45.QMD  =  レイストン砦
MAP46.QMD  =  村                    《サンプル》
MAP47.QMD  =  サラスのダム城        変化用
MAP48.QMD  =  砂漠の町              《サンプル》
MAP49.QMD  =  リベルの森
MAP50.QMD  =  夜の森                《サンプル》
MAP51.QMD  =  港町グランストン      ［後］←#06
MAP52.QMD  =  秋の森                《サンプル》
MAP53.QMD  =  サラスの山            ［後］←#16
MAP54.QMD  =  ペリノアの谷          ［後］←#12
MAP55.QMD  =  ペリノア山            アニメーション用
MAP56.QMD  =  ペリノア山            アニメーション用
MAP57.QMD  =  ペリノア山            アニメーション用
MAP58.QMD  =  ペリノア山            アニメーション用
MAP59.QMD  =  ペリノア山            アニメーション用
MAP60.QMD  =  ペリノア山            アニメーション用
MAP61.QMD  =  ペリノア山            ［後］←#32
MAP62.QMD  =  リベル城              変化用
MAP63.QMD  =  サラスのダム城        ［後］←#07
MAP64.QMD  =  野原                  《サンプル》
MAP65.QMD  =  城                    《サンプル》
MAP66.QMD  =  岩山                  《サンプル》
```

株式会社　呉ソフトウェア工房
呉　英二
TEL 048-646-0660
FAX 048-646-0661